SNSP-YG-EUR

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

JVC

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

MAGIC BOY CONTENTS

ENGLISH:

EPILEPSY WARNING 1
INTRODUCTION 2
GETTING STARTED 3
THE GAME 3
GAME CONTROLS 5
THE PANEL 6
THE MONSTERS 7
THE WORLDS 8
TOKENS 8
THE HAZARDS 9
BONUSES 11
HINTS AND TIPS 12

FRANCAIS:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE 13
INTRODUCTION 14
COMMENCER 15
LE JEU 15
CONTROLES DU JEU 17
LE TABLEAU 18
LES MONSTRES 19
LES MONDES 20
SYMBOLES 20
LES OBSTACLES 21
BONUS 23
CONSEILS DE JEU 24

ESPAÑOL:

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA 25
INTRODUCCION 26
INICIO 27
EL JUEGO 27
CONTROLES DEL JUEGO 29
EL PANEL 30
LOS MONSTRUOS 31
LOS MUNDOS 32
FICHAS 32
LOS PELIGROS 33
BONIFICACIONES 35
PISTAS Y CONSEJOS 36

NEDERLANDS:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE 37
INLEIDING 38
OPSTARTEN 39
HET SPEL 39
HET SPEL BESTUREN 41
DE STATUSREGEL 42
DE MONSTERS 43
DE WERELDEN 44
TOKENS 44
DE HINDERNISSEN 45
BONUSSEN 47
HINTS EN TIPS 47

NINTENDO HOTLINE 49
U.K. LIMITED WARRANTY 49
FRANCAIS - GARANTIE LIMITÉE 50
ESPAÑOL - GARANTÍA LIMITADA 50
NEDERLANDS - BEPERKTE GARANTIE ... 50

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- **Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.**
- **Preferably play the game on a small television screen.**
- **Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.**
- **Make sure that the room in which you are playing is well lit.**
- **Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.**

INTRODUCTION

It's hard work being a wizard's apprentice, especially if you're a bit clumsy, or a bit absent minded, or just a bit slow. Hewlett is all three. So one fine morning, when his master tells him to add parsley to the brew and he misunderstands and pours in mercury, its no surprise that things go wrong, terribly wrong!

The botched spell has turned the wizard into a large and brightly coloured elephant, and all the animals within a hundred mile radius have been transformed from cute and cuddly to sharp and dangerous. The only way to fix things is to capture the altered animals, throw them in the jail cells, and then find the master and turn him back to his old self so that he can transform everything else back. Of course, the area within a hundred miles of the castle contains a desert, an ocean, a toy land and a super-modern metropolis, but that just makes things interesting. See what happens if you mess up when there's magic in the air?

GETTING STARTED

1. Insert your MAGIC BOY cartridge into your Super NES and switch the machine on.
2. When the music starts, the game is ready to play.
3. At the title screen, press the start button on your controller to enter the options screen.
4. Use the directional pad and the "A" button to select the number of players, insert a password, or start the game.

THE GAME

You are Hewlett, the wizards apprentice. To reach the brightly coloured pachyderm who used to be your boss, you'll need to travel through four worlds (Sand Land, Wet World, Plastic Place and Future Zone) each of which is made up of eight levels. You will visit each world twice, and there will be a different set of levels to explore on the second visit. When you begin a world, you will only have access to four levels initially. Once you complete levels one through four, you will be allowed to enter five through eight. You can complete the available levels in any order you choose.

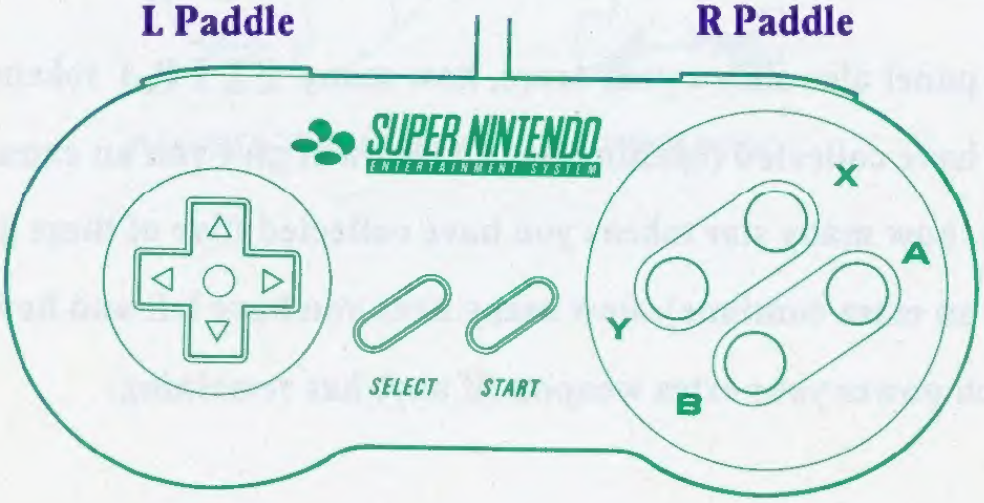
Complete each level by finding all the creatures and stunning them with your wand. Pick up each monster as soon as you stun it and throw in down to the jail cells at the bottom of the screen so that the wizard can later return them to their cute and cuddly selves. If any creature touches you when it isn't stunned, you will lose one life. Some of the creatures can also fire shots which will bring an untimely end to Hewlett's quest.

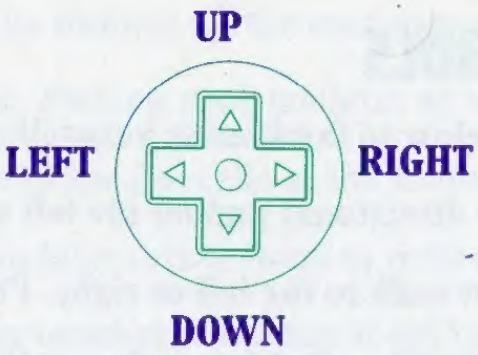
There are also various hazards such as poison pools, sticky platforms, conveyor belts and so on which may impede or eliminate you. To help you out a little bit though, each monster carries a token. These tokens are released when a monster is stunned, and if you're quick, the gift will be yours. The tokens might be pieces of fruit for bonus points, extra weapons or other useful items.

Hewlett starts out with four lives and three continues. When all the lives are gone the game is over, but you can start a new game at your current level as long as you have a continue. Be sure to look for extra lives and continues hidden throughout the levels.

GAME CONTROLS

Use the diagram below to familiarise yourself with the game controls. Press the directional pad on the left side of the controller to make Hewlett walk to the left or right. Pressing down on the directional pad will make him sit down. Use the "B" button to jump and either the "A" or "Y" button to fire. The "R" and "L" buttons on top of the controller reveal platforms which are currently off screen, and the "X" button throws any monsters Hewlett is holding down into the jail cells. Press start to pause the game. If you press select, you will exit the game screen and go to the compass screen which will allow you to restart a level that you're having problems with without losing a life.





THE PANEL

You can tell how many creatures there are on each level by looking at the panel at the bottom of the screen. When you start a level, some of the jail cells are empty and some are blanked out. The number of empty cells is the number of monsters you have to find on a level, up to a maximum of sixteen. As you throw the monsters into the cells, the cell image changes to show it filled with a monster. This way you can tell how many enemies have been caught and how many are still roaming the level. Unfortunately, if you spend too much time on a level, the monsters wake up and escape from their cells to further harass you.

The panel also shows your score, how many E X T R A tokens you have collected (spelling out EXTRA will give you an extra life), how many star tokens you have collected (five of these give you an extra continue), how many lives you have left and how much power your extra weapon (if any) has remaining.

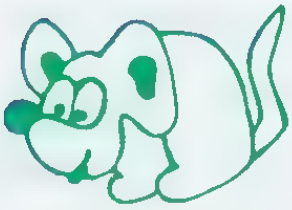
THE MONSTERS

Each world has its own set of monsters. Some walk along platforms, others fly or swim. Some can fire shots, and of the ones which do, some fire shots only when they see Hewlett and others fire every so often just because. The monsters move at their own pace from painfully slow to dangerously fast. For you to succeed, all must be captured.

CLARENCE THE CLAM

TEDDY

FREDA THE FISH



MANFRED THE MOUSE

WOOLY DOG

THE WORLDS

Hewlett has to visit, in order, **Sand Land, Wet World, Plastic Place** and **Future Zone**. Each of these worlds is eight levels long and he visits all four twice, with a different set of levels for him to explore on the second visit. So there are eight worlds in total and at the end of the eighth level Hewlett will find the Wizard.

TOKENS

Every monster carries a token which it releases when stunned. The tokens fly away from the stunned monsters so you'll have to determine the best place to shoot them in order to grab the token. If you don't grab the token within a few seconds, it flickers and vanishes. Most of the tokens are pieces of fruit which give bonus points, but some of them give you the power to shoot through walls, shoot up and down or shoot double and triple shots. There will be places where you'll need a certain weapon in order to round up monsters later in the level, so try to plan ahead. Oh, by the way, there are extra lives and continues to be collected as well!

THE HAZARDS

As you go through the levels, you'll encounter various hazards which may be inconvenient or even fatal. They include:

DISSOLVING SQUARES

These are thin and blue, and when you walk on them they fade away. Once gone, these steps never come back, so plan your route with care.

ICE SQUARES

These cause you to slip uncontrollably in the direction you're walking. Unfortunately, if you don't pay attention, you could end up slipping right off the end of a platform or into a waiting monster. One cool thing about ice squares, though, is that you move a lot faster. Therefore, you can jump higher and/or further than normal.

STICKY SQUARES

These are green with a clear top. You can walk on and off these but they will slow you down. Even worse, you can't jump from these, so you might be vulnerable to shots or monsters coming at you.

CONVEYOR BELTS

These carry you along with them which can be good if you need to get somewhere in a hurry, or bad if there's a monster at the other end. Be prepared.

SPRINGS

A variety of springs allow you to bounce to higher platforms. Green springs bounce higher than blue ones. Horizontal springs push you from side to side and can be useful for getting a bounce over some other kind of hazard.

PISTONS

These work like springs except that you don't have to jump on them to take flight. They activate automatically as soon as you walk on them and can send you places you definitely don't want to be!

FLASHING SQUARES

These have a question mark inside them. Sometimes they're there, and sometimes they're not. You'll have to time your jumps carefully to use them.

TRAP SQUARES

These can be good or bad. The red ball traps go off a few seconds after you walk on them and will cost you a life. The big spike squares go off when you shoot them allowing you to zap monsters you can't reach. The twin spike traps are safe to walk on, but don't jump or fall onto them or else you'll lose another life.

WATER

Always avoid this liquid, Hewlett cannot swim!!

BONUSES

Bonus squares light up red when you walk on them, then go back to blue if you walk on them again. If when you finish a level all the bonus squares are lit red, you will be rewarded with bonus points.

The blocks with an exclamation mark on them hold bonus - a piece of fruit, an extra weapon or a trip to a secret bonus level. Shoot the blocks to release the bonuses.

HINTS AND TIPS

There are extra hidden features throughout the game which you'll have to work to find. On most levels, some normal looking platforms have secret bonuses hidden in them which fly out if you shoot the platform. Breaking through a platform can open up a part of the screen that you weren't able to reach before.

One of the hidden blocks is the magic rainbow warp. Grab this and skip forward however many levels it has written on it.

In every world there are hidden bonus rooms. You reach them by finding the magic book token and grabbing it.

Don't take too long to finish a level.

Keep looking up and down to make sure you aren't going to jump up into or fall down onto a monster. Don't try to shoot each monster straight away. Watch it for a bit to work out how it moves and if it's likely to fire at you first.

Try and find all of the hidden bonuses.

Be sure to make use of the compass screen if you think you've taken too long or if you can't get back to a part of a level you need to get back to. Be sure to deposit any monsters you capture into the jail cells as soon as possible.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- **Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.**
- **Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.**
- **Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.**
- **Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.**
- **En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.**

INTRODUCTION

C'est dur d'être un apprenti sorcier, surtout si vous êtes maladroit, ou étourdi, ou seulement lent. Hewlett est les trois à la fois. Alors, un beau matin, lorsque son maître lui demande d'ajouter du persil à la mixture, et que par inadvertance il y verse du mercure, il n'est pas surprenant que tout aille mal, mais vraiment mal!

Le sortilège saboté a transformé le sorcier en un énorme éléphant de couleur vive, et tous les animaux des alentours sont devenus méchants et dangereux. La seule façon d'arranger les choses, consiste à capturer les animaux transformés, les mettre en prison, récupérer le maître et lui rendre son apparence habituelle, de façon à ce qu'il puisse tout retransformer comme avant. Bien sûr, la zone qui entoure le château contient un désert, un océan, un monde de jouets et une métropole hyper-moderne; mais cela ne fait que rendre les choses plus intéressantes. Vous voyez ce qui se passe lorsque vous n'êtes pas attentif et que la magie est en jeu!

COMMENCER

1. Insérez votre cartouche MAGIC BOY dans votre Super NES et allumez-la (On).
2. Lorsque la musique commence, vous êtes prêt à jouer.
3. A partir de l'écran titre, appuyez sur le bouton Start de votre contrôleur pour accéder à l'écran d'options.
4. Utilisez le pad directionnel et le bouton A pour sélectionner le nombre de joueurs, insérer un mot de passe ou commencer le jeu.

LE JEU

Vous êtes Hewlett, l'apprenti sorcier. Pour atteindre le pachyderme coloré qui était autrefois votre patron, vous devez traverser quatre mondes (Sand Land (le désert), Wet World (l'océan), Plastic Place (le monde des jouets) et Future Zone (la métropole)) divisés en huit niveaux. Vous visiterez chaque monde deux fois, et il y aura des niveaux différents à explorer lors de la seconde visite. Lorsque vous commencez un monde, vous n'avez accès qu'à quatre niveaux. Lorsque vous aurez terminé les quatre premiers niveaux, vous pourrez passer aux niveaux cinq à huit. Vous pouvez effectuer les niveaux dans l'ordre que vous désirez.

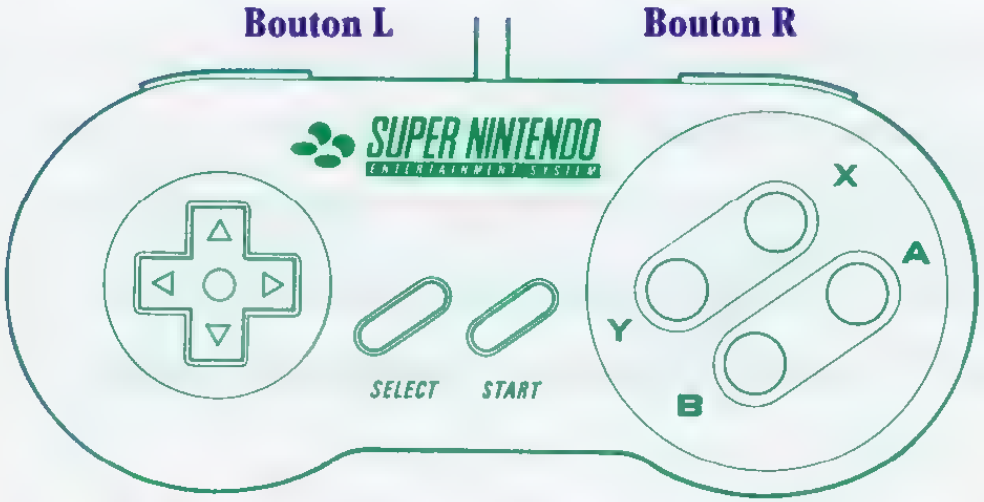
Pour terminer les niveaux, vous devez trouver toutes les créatures et leur jeter un sort paralysant avec votre baguette magique. Emparez-vous de chaque monstre dès que vous l'avez paralysé, et envoyez-le en prison au bas de l'écran, de façon à ce que le sorcier puisse lui redonner plus tard son apparence normale. Si une créature vous touche lorsqu'elle n'est pas paralysée, vous perdez une vie. Certaines créatures peuvent également tirer des projectiles qui mettront immédiatement fin à la mission de Hewlett.

Il y a également d'autres obstacles à franchir comme les flaques de poison, les plates-formes collantes, les tapis roulants, etc... ce qui pourrait vous retarder ou vous éliminer. Pour vous aider un peu plus, chaque monstre porte un symbole. Ces symboles apparaissent lorsqu'un personnage est paralysé, et si vous êtes rapide, vous pourrez vous en emparer. Les symboles peuvent être des morceaux de fruits qui donnent des points, des armes supplémentaires ou autres objets utiles.

Hewlett commence avec quatre vies et trois options „continue". Lorsque toutes les vies sont épuisées, le jeu est terminé, mais vous pouvez commencer un nouveau jeu, au niveau actuel si vous avez un „continue". Cherchez les vies supplémentaires et les „continues" cachés dans les niveaux.

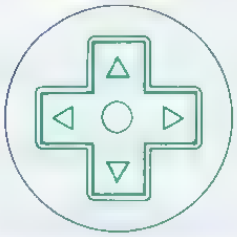
CONTROLES DU JEU

Utilisez le diagramme ci-dessous pour vous familiariser avec les contrôles du jeu. Appuyez sur le pad directionnel, se trouvant sur la partie gauche du contrôleur, pour que Hewlett se déplace vers la gauche ou la droite. Si vous appuyez sur le pad directionnel vers le bas, il s'assiéra. Utilisez le bouton „B" pour sauter, et le bouton „A" ou „Y" pour tirer. Les boutons „R" et „L" de la partie supérieure du contrôleur révèlent des plates-formes qui sont en fait hors écran, et le bouton „X" envoie les monstres, sous l'emprise de Hewlett, en prison. Appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause. Si vous appuyez sur Select, vous quitterez l'écran de jeu, pour passer à l'écran boussole, ce qui vous permet de recommencer le niveau sans perdre une vie.



UP: HAUT

RIGHT: DROITE



DOWN: BAS

LEFT: GAUCHE

LE TABLEAU

Vous pouvez voir le nombre de créatures se trouvant à chaque niveau en regardant le tableau au bas de l'écran. Lorsque vous commencez un niveau, certaines cellules de la prison sont vides, et d'autres sont effacées. Le nombre de cellules vides correspond au nombre de monstres que vous devez trouver dans un niveau, avec un maximum de seize. Lorsque vous envoyez un monstre en prison, il apparaîtra dans une des cellules. Vous pouvez ainsi savoir combien d'ennemis ont été capturés, et combien il vous en reste à capturer. Malheureusement, si vous passez trop de temps sur un niveau, les monstres se réveillent et s'échappent de leurs cellules.

Le tableau montre votre score, le nombre de symboles E X T R A que vous avez ramassés (si vous arrivez à écrire le mot EXTRA, vous obtenez une vie supplémentaire), le nombre de symboles étoiles ramassés (cinq de ces symboles vous donnent un „continue" supplémentaire), le nombre de vies qu'il vous reste, et la puissance de votre arme supplémentaire (si vous en avez une).

LES MONSTRES

Chaque monde a sa propre série de monstres. Certains se déplacent sur les plates-formes, d'autres volent ou nagent. Certains peuvent tirer des projectiles, et parmi ceux-ci, certains ne tirent que sur Hewlett, et d'autres tirent régulièrement. Les monstres se déplacent à des allures différentes, pouvant être très lentes ou extrêmement rapides. Pour réussir, vous devez tous les capturer.

CLARENCE LE CLAM

TEDDY

FREDA LE POISSON

MANFRED LA SOURIS

WOOLY LE CHIEN

LES MONDES

Hewlett doit visiter dans l'ordre, **Sand Land, Wet World, Plastic Place, et Future Zone**. Chacun de ces mondes est composé de huit niveaux, et Hewlett doit visiter ces quatre mondes deux fois, avec des niveaux différents à explorer la deuxième fois. Donc il y a huit mondes en tout, et à la fin du huitième niveau, Hewlett trouvera le sorcier.

SYMBOLES

Chaque monstre porte un symbole qui apparaît lorsqu'il est paralysé. Les symboles s'échappent des monstres en volant; il vous faudra donc déterminer le meilleur endroit pour tirer sur les monstres, afin de pouvoir vous emparer des symboles. Si vous ne vous emparez pas du symbole en quelques secondes, il se met à clignoter et disparaît. La plupart des symboles sont des morceaux de fruits qui donnent des points bonus, mais certains vous permettent de tirer à travers les murs, de tirer vers le haut et le bas, d'avoir un tir double ou triple. Il y a des endroits où vous aurez besoin d'une certaine arme pour vous attaquer aux monstres, plus tard dans le niveau, alors soyez prévoyant. Et en plus, vous pouvez ramasser des vies supplémentaires et des „continues"!

LES OBSTACLES

Dans les niveaux, vous rencontrerez différents obstacles qui peuvent être gênants ou même fatals. Ce sont:

LES CARRES QUI SE DISSOLVENT

Ils sont minces et bleus, et lorsque vous marchez dessus, ils s'effacent. Une fois qu'ils ont disparu, ils ne reviennent plus, alors préparez votre route soigneusement.

LES CUBES DE GLACE

Ils vous font glisser de façon incontrôlable, dans la direction où vous marchez. Malheureusement, si vous n'êtes pas assez prudent, vous pourriez glisser d'une plate-forme ou percuter un monstre. Mais une chose est sûre, ils vous permettent de vous déplacer beaucoup plus vite. Vous pouvez donc sauter plus haut et/ou plus loin que normalement.

LES CARRES COLLANTS

Ils sont verts et transparents dans leur partie supérieure. Vous pouvez marcher dessus, mais ils vous ralentiront. Et même pire, vous ne pouvez pas sauter de ces carrés, ce qui vous rend vulnérable aux tirs ou aux monstres qui se dirigent vers vous.

LES TAPIS ROULANTS

Ils vous permettent d'avancer plus vite, ce qui peut avoir des avantages et des inconvénients, surtout s'il y a un monstre au bout. Soyez prêt.

LES RESSORTS

Plusieurs ressorts vous permettent de rebondir pour atteindre des plates-formes plus élevées. Les ressorts verts vous feront sauter plus haut que les bleus. Les ressorts horizontaux vous poussent d'un côté à l'autre, et peuvent être utiles pour franchir certains obstacles.

LES PISTONS

Ils fonctionnent comme des ressorts, mais vous n'avez pas besoin de sauter dessus pour décoller. Ils s'activent automatiquement lorsque vous marchez dessus, et peuvent vous envoyer dans des endroits où vous ne voulez vraiment pas aller.

LES CARRES CLIGNOTANTS

Ils contiennent un point d'interrogation. Ils apparaissent parfois, mais pas toujours. Vous devez synchroniser soigneusement vos sauts pour les utiliser.

LES CARRES PIEGES

Ils ont leurs avantages et leurs inconvénients. Les carrés rouges explosent quelques secondes après votre passage, et vous coûteront une vie. Les carrés comportant une pique explosent lorsque vous leur tirez dessus, vous permettant de vous débarrasser des monstres que vous n'arrivez pas à atteindre. Les pièges à deux piques ne sont pas dangereux si vous marchez dessus, mais ne vous amusez pas à sauter ou tomber dessus, car vous perdriez une autre vie.

L'EAU

Evitez toujours ce liquide, Hewlett ne sait pas nager!!!

BONUS

Les carrés bonus s'allument en rouge lorsque vous marchez dessus, et redeviennent bleus si vous y repassez. Si tous les carrés bonus sont rouges, lorsque vous terminez un niveau, vous obtiendrez des points bonus.

Les blocs marqués d'un point d'exclamation, contiennent un bonus: un morceau de fruit, une arme supplémentaire ou un bon pour un niveau bonus secret. Tirez sur ces blocs pour faire apparaître les bonus.

CONSEILS DE JEU

Il y a certains objets cachés dans le jeu, et vous devrez travailler dur pour les trouver. Dans la plupart des niveaux, des plates-formes qui ont une apparence normale contiennent des bonus secrets, qui apparaissent si vous tirez dessus. En passant au travers d'une plate-forme, vous risquez de découvrir une partie de l'écran à laquelle vous ne pouviez pas accéder auparavant. Un de ces blocs cachés contient un arc-en-ciel magique. Emparez-vous de ce dernier, et avancez du nombre de niveaux indiqué. Dans chaque monde, vous trouverez des salles bonus cachées. Vous pourrez les atteindre, si vous trouvez le symbole livre magique et que vous vous en emparez. Ne prenez pas trop de temps pour terminer un niveau. Regardez vers le haut et le bas pour vérifier que vous n'allez pas sauter et percuter un monstre. N'essayez pas de tirer immédiatement sur tous les monstres. Observez-les pendant quelques instants pour connaître leurs mouvements et savoir s'ils vont vous tirer dessus en premier. Essayez de trouver tous les bonus cachés. Utilisez l'écran boussole si vous pensez que vous avez mis trop de temps, ou si vous n'arrivez pas à retourner dans une partie du niveau où vous voulez vous rendre. Envoyez les monstres en prison dès que vous les avez capturés.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACION

- **No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.**
- **Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.**
- **Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.**
- **Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.**
- **Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.**

INTRODUCCION

Es difícil ser aprendiz de mago, sobre todo si eres un manazas, un poco despistado, o simplemente lento. Hewlett es todo eso y más. Así pues, un buen día cuando su maestro le pide que añada un poco de perejil a la pócima, se confunde y echa mercurio, ¡así que no es de sorprender que las cosas salgan mal, muy mal!

La mezcla ha convertido al mago en un elefante de llamativos colores, y todos los animalitos monos y cariñosos en un radio de 100 millas han sido transformados en monstruos violentos y peligrosos. La única posible solución es capturar a los animales transformados, encerrarlos en la cárcel y encontrar al maestro para devolverle a su aspecto original para que a la vez pueda restaurar todo lo demás. Claro que, la zona en un radio de 100 millas del castillo contiene un desierto, un océano, un país de los juegos, y una metrópolis supermoderna, lo cual pone un toque de emoción al juego. ¿Vemos qué pasa si metes la pata con tanta magia en el ambiente?

INICIO

1. Inserta tu cartucho MAGIC BOY en tu Super Nintendo y enciende la máquina.
2. Podrás iniciar una partida en cuanto suene la música.
3. Estando en la pantalla de título, pulsa el botón start de tu controlador para acceder a la pantalla de opciones.
4. Usa el panel de control y el botón "A" para seleccionar el número de jugadores, insertar una palabra clave, o empezar un juego.

EL JUEGO

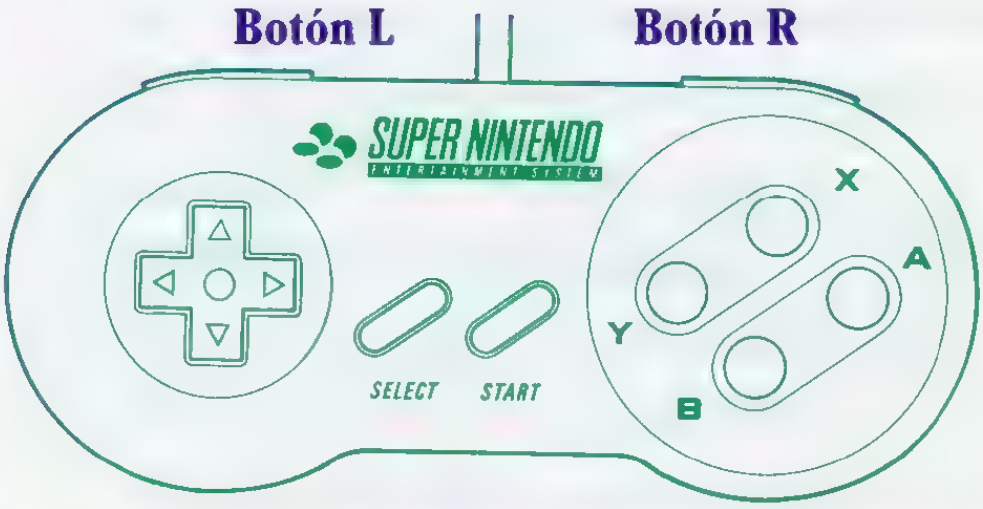
Asumes el papel de Hewlett, el aprendiz de mago. Si deseas alcanzar a tu ex-jefe, quien se ha convertido en un paquidermo de llamativos colores, deberás viajar por cuatro mundos (Mundo de Arena, Mundo Acuático, Plastilandia y la Zona del Futuro), cada uno de ellos con ocho niveles. Deberás visitar cada uno de estos mundos dos veces, y durante la segunda visita explorarás distintos niveles. Inicialmente, al llegar a un mundo sólo tendrás acceso a cuatro niveles. Una vez hayas completado los niveles del 1 al 4, podrás entrar en los niveles 5 al 8. Podrás completar los niveles siguiendo cualquier orden. Encuentra a todas las criaturas de cada nivel y atóntalas con tu varita.

En cuanto hayas atontado a los monstruos, cógelos y lánzalos a las celdas de la cárcel en la parte inferior de la pantalla para que más tarde el mago pueda devolverlos a su estado natural. Si te llegase a tocar una criatura antes de que le pudieses atontar, perderás una vida. Algunas criaturas lanzarán proyectiles, los cuales podrían acabar con la aventura de Hewlett antes de lo previsto. También encontrarás varias zonas peligrosas tales como estanques venenosos, plataformas pegajosas, cintas transportadoras, etc. las cuales podrían impedirte el paso o incluso podrían eliminarte. Pero, por suerte, cada uno de los monstruos lleva una ficha. En cuanto atontes al monstruo, soltará la ficha y podrás hacerte con el regalo si eres lo suficientemente rápido. Las fichas podrían ser trozos de fruta o puntos de bonificación, armamento adicional u otros objetos de interés.

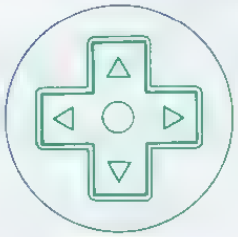
Hewlett empezará la partida con cuatro vidas y tres continuaciones. Una vez acabadas las vidas, acabará el juego, pero podrás iniciar un juego nuevo en el nivel actual si dispones de una continuación. Asegúrate de buscar las vidas adicionales y las continuaciones que encontrarás escondidas en los niveles.

CONTROLES DEL JUEGO

Usa este dibujo para familiarizarte con los controles del juego. Pulsa el panel de control a mano izquierda del controlador para que Hewlett pueda andar hacia la izquierda o hacia la derecha. Al pulsar abajo en el panel de control, Hewlett se sentará. Usa el botón "B" para saltar y los botones "A" o "Y" para disparar. Los botones "R" y "L" en la parte superior del controlador mostrarán plataformas ocultas, el botón "X" sirve para lanzar a los monstruos atontados por Hewlett en las celdas de la cárcel. Pulsa start para poner el juego en pausa. Al pulsar select, abandonarás la pantalla del juego y accederás a la pantalla del recinto, la cual te permitirá reiniciar un nivel donde tengas problemas sin perder una vida.



Arriba

Izquierda  Derecha

Abajo

EL PANEL

Podrás calcular el número de criaturas en cada uno de los niveles mirando el panel en la parte inferior de la pantalla. Al iniciar un nivel, notarás que algunas celdas de la cárcel estarán vacías y otras quedarán en blanco. Podrás calcular el número de monstruos en un nivel por el número de celdas vacías, habiendo un máximo de 16. Al encerrar a los monstruos, la imagen de la celda cambiará, indicando que ahora está ocupada por un monstruo. Así podrás calcular los enemigos que hayas capturado y los enemigos que siguen vagando libremente por el nivel. Desafortunadamente, si pierdes demasiado tiempo en un nivel, los monstruos se despertarán y escaparán de sus celdas, complicando las cosas aún más.

El panel indica tu puntuación, las fichas E X T R A que hayas obtenido (obtendrás una vida adicional al completar la palabra EXTRA), las fichas estrella que hayas recogido (obtendrás una continuación adicional al disponer de cinco de estas estrellas), las vidas restantes y la potencia que aún queda en tu arma (si es que tienes).

LOS MONSTRUOS

Cada uno de los mundos tiene sus propios monstruos. Algunos caminan por plataformas, otros vuelan y otros nadan. Algunos pueden disparar. De los que disparan, algunos dispararán únicamente al ver a Hewlett, y otros dispararán de vez en cuando porque sí. Los monstruos se mueven a su propio paso, algunos son muy lentos y otros peligrosamente rápidos. Deberás capturar a todos los monstruos para salir airoso de tu misión.

CLARENCE LA ALMEJA

TEDDY

FREDA EL PEZ

MANFRED EL RATON

PERRO WOOLY

LOS MUNDOS

Hewlett deberá visitar, siguiendo este orden, el Mundo de Arena (Sand Land), el Mundo Acuático (Wet World), Plastilandia (Plastic Place) y la Zona del Futuro (Future Zone). **Cada uno de estos mundos dispone de 8 niveles y deberá visitarlos dos veces. Durante su segunda visita se alterarán los niveles. Por lo tanto habrá un total de 8 mundos, y Hewlett encontrará al Mago al final del octavo nivel.**

FICHAS

Cada uno de los monstruos lleva una ficha, la cual soltará al atontarlo. Las fichas se echarán a volar una vez hayas atontado a los monstruos, por lo que deberás determinar el lugar más indicado para dispararles para hacerte con la ficha. Si no coges la ficha de inmediato, parpadeará y desaparecerá. Casi todas las fichas son trozos de fruta ofreciendo puntos de bonificación, aunque algunas te concederán el poder de disparar a través de muros, disparar hacia arriba o hacia abajo o lanzar ráfagas dobles o triples.

Hay lugares donde deberás disponer de un arma específica para luego juntar a los monstruos en ese mismo nivel, por lo que tendrás que hacer planes previos. ¡Por cierto, también hay vidas adicionales y continuaciones escondidas por los mundos!

LOS PELIGROS

Según vayas avanzando por los niveles, encontrarás varios peligros que podrían resultar inconvenientes o incluso fatales. Estos incluyen:

CUADRICULAS DISOLVENTES

Tienen una capa muy fina y son azules, y al caminar sobre ellas se desvanecerán. Una vez disueltas, estos escalones desaparecerán para siempre, por lo que deberás planear tu ruta con sumo cuidado.

CUADRÍCULAS DE HIELO

Al pisar sobre estas cuadrículas perderás el control resbalando en la dirección en la que estés caminando. Desafortunadamente, si no prestas atención podrías llegar a caer por la plataforma o directamente a las garras de un monstruo. Lo bueno de las cuadrículas de hielo es que podrás moverte a mayor velocidad. Por lo tanto, podrás saltar más alto y/o más lejos de lo normal.

CUADRÍCULAS PEGAJOSAS

Estas cuadrículas son verdes y tienen una parte superior transparente. Podrás caminar sobre todas ellas, aunque te moverás más lentamente. Lo que es aún peor, no podrás saltar desde ellas, por lo que serás vulnerable a los disparos o a los monstruos que te vayan a acosar.

CINTAS TRANSPORTADORAS

Podrás usar las cintas transportadoras como vehículo, lo cual vendrá muy bien cuando desees viajar rápidamente o a lo mejor no tanto si hay un monstruo al otro lado. Estate atento.

MUELLES

Los muelles te permitirán botar a plataformas más altas. Los muelles verdes botan más que los muelles azules. Los muelles horizontales te empujarán de un lado a otro, y vienen bien a la hora de tener que evitar otros tipos de peligro.

PISTONES

Funcionan como los muelles sólo que no hace falta saltar sobre ellos para lanzarte al vuelo. ¡Al situarte sobre ellos se activarán automáticamente y podrían lanzarte a lugares indeseables!

CUADRÍCULAS INTERMITENTES

Verás una interrogación dentro de estas cuadrículas. Algunas veces estarán ahí y otras no. Deberás calcular tus saltos con sumo cuidado para no fallar.

CUADRÍCULAS CON TRAMPA

Estas pueden ser ventajosas o no. Las trampas con las bolas rojas se activarán pocos segundos después de haber caminado sobre ellas y te costarán una vida. Las cuadrículas con grandes púas se activarán al dispararlas, y atraparán a aquellos monstruos que no puedas alcanzar. Podrás caminar sobre las trampas de doble púa, pero no podrás saltar ni caer dentro de ellas ya que te costará una vida.

AGUA

Evita este líquido a todas horas. ¡¡Hewlett no sabe nadar!!

BONIFICACIONES

Las cuadrículas de bonificación se iluminarán pasando a un color rojo cuando camines sobre ellas, y volverán a su color azul original si vuelves a andar sobre ellas. Cuando hayas terminado un nivel, las cuadrículas de bonificación se iluminarán de color rojo, y serás recompensado con puntos de bonificación.

Aquellos bloques con una interrogación dispondrán de una bonificación: un trozo de fruta, un arma adicional o un viaje a un nivel de bonificación secreto. Dispara los bloques para obtener las bonificaciones.

PISTAS Y CONSEJOS

Encontrarás muchas otras cosas ocultas en el juego, pero deberás trabajar para encontrarlas. En casi todos los niveles, algunas plataformas aparentemente normales disponen de bonificaciones secretas escondidas dentro de las mismas y se echarán a volar al disparar sobre la plataforma. Si rompes una plataforma, podrías descubrir parte de la pantalla a la que antes no tenías acceso.

Encontrarás un arco iris mágico en uno de estos bloques ocultos. Cógelo y avanza los niveles indicados.

Encontrarás tres niveles ocultos de bonificación en cada uno de los mundos. Los descubriras al localizar y coger la ficha del libro mágico.

No te entretengas mucho y acaba el nivel cuanto antes.

Mira hacia arriba y hacia abajo para asegurarte de que no vayas a saltar o caer en las garras de un monstruo. Procura no disparar de inmediato a los monstruos. Observa su comportamiento y si tiene intención de dispararte primero.

Procura encontrar todas las bonificaciones escondidas.

Asegúrate de usar la pantalla del recinto si crees haber tardado demasiado o si no puedes volver a la parte del nivel deseado.

Asegúrate de depositar todos los monstruos que hayas capturado en las celdas de la cárcel cuanto antes.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- **Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.**
- **Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.**
- **Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.**
- **Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.**
- **Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.**

INLEIDING

Als tovenaarsleerling moet je hard werken, vooral als je een beetje onhandig, of een beetje afwezig, of gewoon een beetje langzaam bent. Dit geldt allemaal voor Hewlett. En zo gebeurt het op een kwade dag, dat zijn meester hem vraagt om peterselie bij het brouwsel te doen en dat hij er per ongeluk kwikzilver bij doet. Het verbaast je zeker niet, dat het allemaal verkeerd gaat, helemaal verkeerd!

Het mislukte tovermiddel heeft de tovenaar in een grote, felgekleurde olifant veranderd en alle lieve knuffeldieren binnen een straal van honderd kilometer zijn veranderd in lelijke en gevaarlijke beesten. Er zit maar één ding op: de getransformeerde dieren moeten worden gevangen en in cellen van de gevangenis gegooid worden. Dan moet de tovenaar gevonden worden en die moet weer in zichzelf veranderd worden, zodat hij alles weer kan omtoveren. Ik hoef je zeker niet te vertellen, dat er in het gebied binnen een straal van 100 kilometer van het kasteel een woestijn, een oceaan, een speelgoedland en een super-moderne wereldstad ligt, maar daar wordt het alleen maar nog interessanter van. Dus er zit magie in de lucht, maar stel je voor dat je iets verkeerd doet, wat gebeurt er dan?

OPSTARTEN

1. Plaats de spelcartridge van MAGIC BOY in de Super NES™ en zet deze aan.
2. Wanneer de muziek begint, kun je beginnen te spelen.
3. Bij het titelscherm, druk je op de START toets van de controller om het optiescherm op te roepen.
4. Gebruik de richtingtoets en toets „A“ om het aantal spelers te selecteren, een paswoord in te voeren, of om het spel te starten.

HET SPEL

Jij bent Hewlett de tovenaarsleerling. Je moet door vier werelden reizen om de felgekleurde dikhuid, die vroeger je meester was, te kunnen vinden. Deze werelden heten: Sand Land (Zandland), Wet World (Waterland), Plastic Place (Plasticwereld) en Future Zone (Toekomstige wereld). Elke wereld bestaat uit acht levels. Je bezoekt elke wereld twee keer, bij de tweede keer onderzoek je de nieuwe levels. Wanneer je voor de eerste keer aan een wereld begint, heb je toegang tot vier levels. Wanneer je de levels van 1 t/m 4 afgemaakt hebt, mag je aan de levels van 5 t/m 8 beginnen. Je mag zelf weten in welke volgorde je de levels speelt.

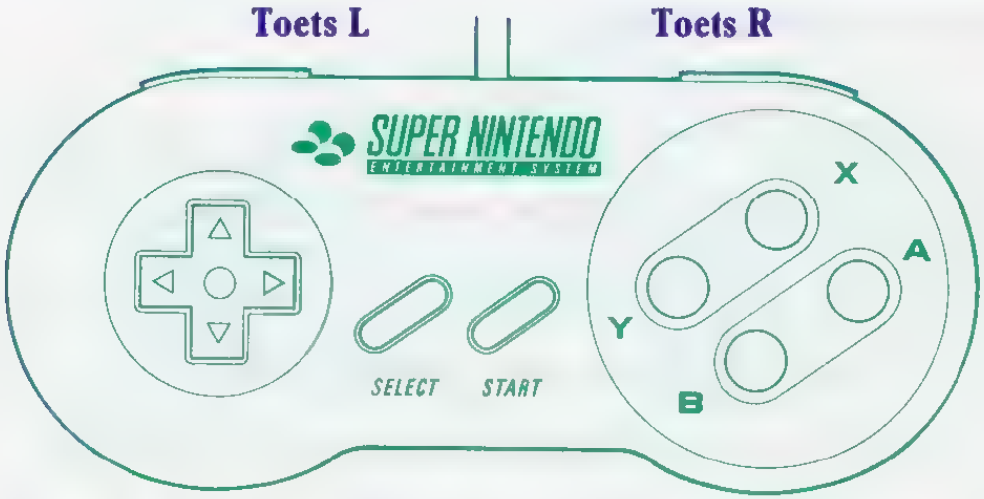
Om het level te kunnen voltooien, moet je alle beesten opsporen en ze met je toverstokje verdoven. Zodra je een monster verdoofd hebt, pik je het op en gooi je het in een cel van de gevangenis, onderaan het scherm. Zo kan de tovenaar als hij later weer terug is, de monsters weer in lieve knuffeldieren veranderen. Je verliest een leven, als je aangeraakt wordt door een beest dat niet verdoofd is. Ook kunnen sommige beesten schoten afvuren, die een voortijdig einde aan de zoektocht van Hewlett maken.

Er zijn ook allerlei hindernissen, zoals vergiftigde waterplassen, kleverige platformen, transportbanden enz., die kunnen je vertragen of uitschakelen. Om je toch een beetje te helpen, heeft elk monster een token bij zich. Wanneer een monster verdoofd wordt, komt er een token tevoorschijn en als je vlug genoeg bent, is het voor jou. Het kan een stuk fruit zijn om bonuspunten mee te halen, het kan een extra wapen zijn of iets anders dat goed van pas komt.

Hewlett begint met vier levens en drie 'continues'. Wanneer je al je levens kwijt bent is het spel afgelopen, maar als je een continue hebt, kun je een nieuw spel beginnen op het level waar je mee bezig bent. Vergeet vooral niet naar extra levens en continues uit te kijken, ze zitten overal in de levels verstopt.

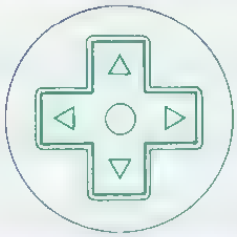
HET SPEL BESTUREN

Kijk naar de afbeelding hieronder om vertrouwd te raken met de besturingstoetsen van het spel. Aan de linkerkant van de controller zie je de richtingtoets, druk deze naar links of naar rechts en Hewlett loopt naar links of rechts. Als je de richtingtoets naar beneden drukt, gaat hij zitten. Gebruik toets „B“ om hem te laten springen en toets „A“ of „Y“ om te vuren. De „R“ en „L“ toetsen bovenop de controller onthullen de platforms die momenteel niet op het scherm te zien zijn; als Hewlett een monster vast heeft, wordt dit met behulp van toets „X“ in een cel van de gevangenis gegooid. Druk op START om het spel tijdelijk stop te zetten. Als je op SELECT drukt, ga je van het spelscherm naar het kompasscherm, waar je opnieuw kunt beginnen met een level waar je moeilijkheden mee hebt, zonder dat je een leven verliest.



BOVEN (UP)

LINKS (LEFT)



RECHTS (RIGHT)

ONDER (DOWN)

DE STATUSREGEL

Door naar de statusregel onderaan het scherm te kijken, kun je zien hoeveel beesten er in een level zijn. Wanneer je met een level begint, zijn sommige cellen van de gevangenis leeg en andere zijn bedekt. Aan het aantal lege cellen kun je zien hoeveel monsters je in een level moet opsporen. Je hoeft er nooit meer dan 16 te vinden. Als je een monster in een cel gooit, gaat de cel er anders uitzien, om aan te tonen dat er een monster in opgesloten zit. Op deze manier kun je zien hoeveel vijanden er gevangen zijn en hoeveel er nog ergens in het level rondzwerven. Als je teveel tijd aan een level besteedt, worden de monsters jammer genoeg weer wakker en ontsnappen ze uit hun cellen om je weer lastig te vallen.

De statusregel geeft ook je score aan en hoeveel E X T R A tokens je verzameld hebt (als je genoeg tokens hebt verzameld voor het woord EXTRA, krijg je een extra leven), hoeveel sterre-tokens je verzameld hebt (als je er vijf hebt, krijg je een extra continue), hoeveel levens je nog over hebt en hoeveel vuurkracht er nog over is in je extra vuurwapen (als je er een hebt).

DE MONSTERS

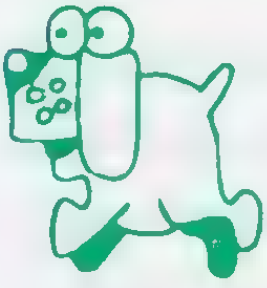
Bij elke wereld hoort een stel monsters. Sommige lopen langs de platformen, andere vliegen of zwemmen. Er zijn ook monsters die schoten kunnen afvuren en enkele daarvan gaan alleen schieten als ze Hewlett zien, andere schieten er af en toe zomaar wat op los. De monsters bewegen zich voort in hun eigen tempo, variërend van heel langzaam tot zeer snel. Als je het level met succes wilt afmaken, moet je ze allemaal vangen.

CLARENCE DE OESTER

TEDDY

FRIEDA DE VIS

MANFRED DE MUIS



WOOLY DE HOND

DE WERELDEN

Hewllet gaat in deze volgorde naar de werelden toe: Sand Land, Wet World, Plastic Place en Future Zone. Elke wereld bestaat uit acht levels en hij bezoekt alle vier de werelden twee keer, bij de tweede keer onderzoekt hij de vier moeilijkste levels. Dus je zou kunnen zeggen dat er totaal acht werelden zijn, aan het eind van het achtste level vindt Hewllett de tovenaar.

TOKENS

Elk monster heeft een token bij zich, dit token komt vrij wanneer het monster verdoofd wordt. De tokens vliegen van het verdoofde monster weg, hou daar rekening en probeer het te beschieten vanaf een plaats, waar je het token te pakken kunt krijgen. Als je het token niet binnen een paar seconden pakt, begint het te flitsen en verdwijnt het. De meeste tokens zijn stukjes fruit, waar je bonuspunten mee kan verdienen, maar sommige tokens maken het mogelijk om door muren te schieten, of om naar boven en naar beneden te schieten, of om twee of drie schoten achter elkaar te lossen. Het is mogelijk dat je verderop in het level in een situatie komt, waar je een bepaald wapen nodig hebt om een monster te pakken te krijgen, dus probeer vooruit te plannen. O ja, dat is waar ook, er zijn ook nog extra levens en continues die verzameld moeten worden.

DE HINDERNISSEN

Op weg door de levels kom je allerlei hindernissen tegen. Sommige zijn alleen maar lastig en andere kunnen je fataal worden. Hier volgen ze:

OPLOSSENDE TEGELS

Deze zijn blauw gekleurd en dun, wanneer je er overheen loopt, verdwijnen ze. Als ze eenmaal weg zijn komen deze stapstenen nooit terug, dus plan je route zorgvuldig.

TEGELS VAN IJS

Deze kunnen je laten uitglijden, je glijdt in de richting waarheen je loopt. Als je niet oplet kun je jammerlijk van het eind van een platform afglijden of je kunt regelrecht op een monster afglijden. Maar er is één voordeel aan deze ijzige stenen verbonden: je gaat veel sneller. Daardoor kun je hoger en/of verder springen dan anders.

KLEVERIGE TEGELS

Deze zijn groen met een doorzichtige bovenkant. Je kunt er opstappen en je kunt er ook weer afstappen, maar ze vertragen je wel. En wat nog erger is: je kunt er niet afspringen, dus je bent erg kwetsbaar als er op je geschoten wordt, of als er monsters op je afkomen.

TRANSPORTBANDEN

Deze voeren je met zich mee, en dat is erg handig als je ergens vlug naar toe moet gaan, maar het is niet zo leuk als er aan het eind een monster op je staat te wachten. Wees dus op je hoede.

VEREN

Met behulp van verschillende soorten veren kun je naar hogere platformen springen. Met groene veren kun je hoger springen dan met blauwe. Horizontale veren brengen je van de ene kant naar de andere en ze komen goed van pas als je over een hindernis heen wilt springen.

PISTONS

Deze werken net als de veren, alleen hoef je er niet op te springen om de lucht in te gaan. Zodra je er overheen loopt, worden ze automatisch geactiveerd en ze kunnen je naar plekjes sturen waar je beslist niet heen wilt gaan!

FLITSENDE TEGELS

In deze tegels staat een vraagteken. Soms zijn ze er en dan zijn ze er weer niet. Je moet het juiste moment kiezen om te springen.

VALLEN

Deze tegels kunnen je helpen of hinderen. De tegels met een rode bal,

gaan binnen een paar seconden nadat je er opgestapt bent af, dat kost je een leven. De tegels met een grote piek gaan af als je erop schiet, zodat je monsters kan raken die je anders niet bereiken kunt. Op de vallen met twee pieken kun je lopen, maar spring of val er niet op, anders verlies je nog een leven.

WATER

Blijf vooral uit de buurt van deze vloeistof, Hewlett kan niet zwemmen!!

BONUSSEN

Bonustegels lichten rood op wanneer je erop loopt, als je er nog een keer op loopt worden ze weer blauw. Je krijgt bonuspunten, als alle bonustegels rood verlicht zijn bij het voltooien van een level.

In de blokken met een uitroepteken zit een bonus - een stuk fruit, een extra wapen of een trip naar een geheim bonus level. Schiet op de blokken, zodat de bonussen tevoorschijn komen.

HINTS EN TIPS

Overal door het spel zitten geheime dingen verborgen, het is echt wel moeilijk om ze te vinden. In de meeste levels zijn een paar platformen die er normaal uitzien, maar er zitten geheime bonussen in verstopt, als je op het platform schiet, vliegen ze eruit. Als je een plat-

form doorbreekt, is het mogelijk dat je op een gedeelte van het scherm komt, dat je eerst niet kon bereiken.

Een van de geheime blokken is een magische regenboog, die je ver over de levels heen werpt. Als je hem te pakken krijgt ga je zoveel levels vooruit, als door het nummer dat erop staat aangegeven wordt.

In alle werelden zijn verborgen kamers met bonussen. Als je het magisch boektoken vindt en het oppikt, ga je naar zo'n kamer toe.

Doe er niet te lang over om een level af te maken.

Kijk steeds naar boven of naar beneden, om te zien of je bij het naar boven- en naar beneden springen niet bij een monster terecht komt. Schiet niet meteen op een monster. Kijk eerst even om te zien hoe het beweegt en of er kans bestaat dat het eerst op jou schiet.

Probeer alle verborgen bonussen te vinden.

Wanneer je denkt dat je niet vlug genoeg bent geweest, of wanneer je terug moet keren naar een gedeelte van een level en je weet niet hoe dat gaat, vergeet dan niet het kompasscherm te gebruiken.

Zorg er vooral voor dat je zo gauw mogelijk de gevangen monsters in de cellen van de gevangenis stopt!

NINTENDO HOTLINE

Do you have a question about game play? Are you being stomped by Thwomp in Mario 3? Or do gargoyles gang up on your Game Boy? If your answer to these questions is yes, then why not call the NINTENDO HOTLINE.

We are open from 12 p.m. to 8 p.m. on Mondays to Fridays and from 10 a.m. to 3 p.m. on Saturday and Sunday

Why not telephone now and one of our expert counsellors will be more than happy to answer your call.

The number to call is

0703 652222

(Remember to get permission from whoever pays the bill, before calling.)

U.K. LIMITED WARRANTY

JVC reserves the right to make improvisations in the product described in this manual at any time and without notice. JVC makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided 'as is') return it in its original condition to the point of purchase.

FRANCAIS - GARANTIE LIMITÉE

JVC se réserve le droit d'apporter des modifications au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. JVC ne fait aucune garantie explicite ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Si le produit (pas le logiciel qui est fourni "tel quel") s'avérait défectueux dans la période de garantie limitée de quatre-vingt-dix jours, veuillez le retourner dans son emballage, au lieu d'achat.

ESPAÑOL - GARANTÍA LIMITADA

JVC se reserva el derecho a realizar modificaciones en el producto que se describe en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. JVC no garantiza de forma implícita o explícita la calidad, comerciabilidad o idoneidad para un propósito determinado, de este manual. Si durante los noventa días del período de la garantía surge algún problema con el producto en sí (no con el programa de software, que se proporciona "tal cual") devuélvalo en su estado original al centro de compra.

NEDERLANDS - BEPERKTE GARANTIE

JVC behoudt het recht voor te allen tijde en zonder hiervan vooraf kennis te geven, verbeteringen aan te brengen in het produkt, dat in deze handleiding beschreven wordt. JVC geeft geen garanties, uitdrukkelijk of impliciet, met betrekking tot deze handleiding, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of de geschiktheid voor een bepaald doel. Als er gedurende de tot negentig dagen beperkte garantie, enig defect aan het produkt zelf ontstaat (d.w.z. niet aan het software programma, dat geleverd wordt 'zoals het is'), gelieve u het in z'n oorspronkelijk staat terug te brengen naar het verkooppunt.

JVC Musical Industries Europe Ltd.
17/18 Henrietta St.
Covent Garden
London WC2E 8QX

developed by
empire

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON